

FAMICOM FAMILY
日本一の名監督
にっぽんいち　めいかんとく
ASM-M8
取扱説明書
とりあつかいせつめいしょ
優勝
オメデトウ
日本一!!
BEER
BEER
ASMIK
株式会社アスミック
任天堂
ファミリーコンピュータ

ストーリー

この試合で今シーズンの優勝チームが決まる。俺はいつものように缶ビール片手にＴＶに向かっていた。３本目のビールが空く頃には試合も終盤をむかえていた。俺のお気に入りのチームは３点差で勝っていた。試合は９回を残すだけ。もう優勝は決まったも同然、俺は４本目の缶ビールを取りにキッチンに行った。ＴＶから歓声が聞こえてきた。「おっ！　優勝が決まったみたいだな」とつぶやいて、俺も歓声を上げながら部屋に戻ってきた。しかし、さっきの歓声が相手チームの満塁ホームランだったことに気づいた俺は、口を開けたままその場に立ちすくんでしまった。逆転優勝……俺は開けたばかりの缶ビールをＴＶに叩きつけた。ビールの泡でＴＶの画面が見えなくなっても歓声はなり止まなかった。俺は目の前が真っ暗になった。どれくらいたっただろうか、俺が茫然と立ちつくしていると、どこからともなく声が聞こえてきた。「もし良ければ監督になってみないか？」俺は自分が監督だったら、あんなみじめな負け方はしないと思った。そして、「できることなら監督になって、来年は優勝させたい」と思ったとたん、地鳴りが起こり地面が盛り上がってきた。そして俺は盛り上がる地面のてっぺんにいた。どこからともなくまた声が、「日本一の名監督を目指せ！」と……ともに俺は山の上からほうり出された。俺のお気に入りのチームの監督になって……

目　次

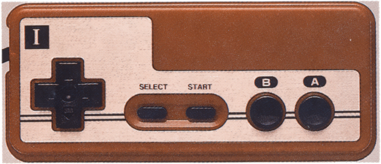
1. 基本的なコントローラーの使い方 …P2
2. 名前登録・ゲームの中断…………P3
3. ボーナスポイント…………………P4
4. チーム選択…………………………P5
5. メニュー画面………………………P6
6. コマンド画面………………………P7
7. オーダー画面………………………P8
8. 試合画面……………………………P10
9. 対戦結果表示………………………P12
10. ランク画面…………………………P13
11. ドラフト画面………………………P14
12. コマンド……………………………P15



② 基本的なコントローラーの使い方

コントローラーⅠ

✚ボタン
コマンドの選択



SELECTボタン

試合中にSELECTボタンを押しながら Ⓑボタンを押すと、ゲーム進行の速さが"ていそく"と"こうそく"の2段階に設定できる。("こうそく"を選択決定すると、Ⓑボタンを押し続けているのと同じ状態になる。)ただし、"こうそく"の場合、デモ画面は表示されない。

Ⓐボタン

コマンドの決定
試合中のコマンド画面呼び出し

Ⓑボタン

コマンドのキャンセル（キャンセル出来ないコマンドもあるので注意）
試合中に押すと、押している間だけゲームの進行が早くなる。

STARTボタン

タイトル画面で押すとゲーム選択画面に移る。
また、Ⓐボタンと同じ使い方もできる。

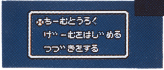
名前登録



◀タイトル画面

ファミコン本体にROMカセットを正しくセットしてから、電源スイッチをONにするとタイトル画面になる。続いてSTARTボタンを押すとゲーム選択画面になるので、✣ボタンの上下でボール型のカーソルを“ちーむとうろく”に合わせ、Ⓐボタンを押すと名前登録画面になる。あなたの名前を入力。6文字まで入力可。

1. ✣ボタンで文字を選択
2. Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセル



◀選択画面

ゲームの中断



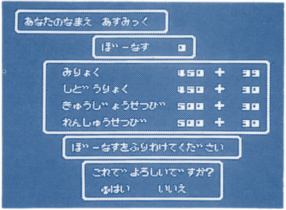
◀メニュー画面

長いペナントレースを中断したい場合、メニュー画面で“おわり”を選択し、Ⓐボタンを押す。続いてファミコン本体のリセットボタンを押しながら、電源を落とす。前回のゲームの続きをする場合は、選択画面で“つづきをする”を選択し、Ⓐボタンを押す。ただし、試合中のゲーム中断はできない。

注）“おわり”コマンドを選択せずにリセットボタンを押したり、電源を落としたりすると、データが破壊されるので注意してください。

④ ボーナスポイント

新しくオーナー兼監督に就任したあなたに、ボーナスが支給される。４つのデータにそれぞれ振り分ける。どのデータに重点をおくかは、監督であるあなた次第！
(32ページ参照)



◀ボーナス振り分け画面

1. ✚ボタンの上下でデータ選択
2. Ⓐボタンを押すとポイントが増える。
3. Ⓑボタンを押すとポイントが減る。

※✚ボタンの左右でも可能。

データ一覧

"みりょく" ……………………監督としての魅力。

"しどうりょく" ……………………選手に対する指導力を示す。

"きゅうじょうせつび" …………ホームグラウンドの設備

"れんしゅうせつび" …………球団の練習設備。

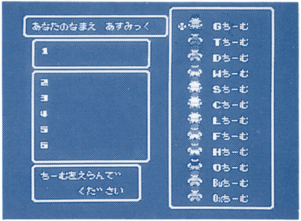


チーム選択

画面の12球団の中からあなたが監督するチームと、対戦相手の５チームを選ぶ。この６チームでひとつのリーグを作り、そのなかで試合を進める。

1．✚ボタンであなたが監督したいチームを選択
2．Ⓐボタンで決定
3．✚ボタンで対戦相手を選択
4．Ⓐボタンで決定
5．３．４．を繰り返す。

６チームが決まると選択画面にもどるので、“げーむをはじめる”を選択決定する。



▲チーム選択画面

試合数の決定

“おーぷんせん”は練習試合。ペナントレースは全30試合、全60試合、全120試合の中から選択決定する。全120試合では、中盤戦でドラフトがある。（14ページ参照）

試合の早さの決定

基本となる試合の早さを選択決定する。０～６の数字のうち、０が一番早い設定。



⑥ メニュー画面

ゲームを始めると、タイトルが出たあとメニュー画面が表示される。メニュー画面では、メニューの選択決定と、チームに関する情報の確認ができる。また、試合が終わるたびに、この画面が表示される。



▲メニュー画面

メニューの選択

1．✣ボタンで選択
2．Ⓐボタンで決定

"こまんど"………コマンド画面に移る。(7ページ参照)

"しあい"………試合を始める。

"らんく"………選手の個人成績ランキングを確認できる。

"おわり"………ゲームの中断をする。(3ページ参照)

注）ゲームを中断する場合は、必ず"おわり"コマンドを使ってください。

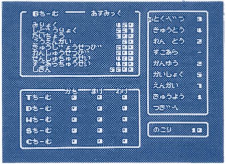
チームに関する情報の確認

メニュー画面で、各チームごとのその時点でのチームデータを確認できる。いちばん右の"ゲーム"とは、各チームの順位ごとのゲーム差、つまり1位と2位、2位と3位、3位と4位のゲーム差である。

対戦カード

次に行われる試合の組合せが、"つぎのしあい"のところに表示される。自分のチームと、その相手以外は、コンピュータ内で試合が行われる。

コマンド画面



◀コマンド画面

メニュー画面で“こまんど”を選択決定すると、コマンド画面が表示される。コマンド画面では、コマンドの選択決定と、監督・球団データの確認、試合日程の確認ができる。

コマンドの選択決定　1．✜ボタンで選択　2．Ⓐボタンで決定
ただし、コマンドの右側に数字のないものは、選択決定できない。

〔命令可能ステップ数〕と〔ステップ数〕　1試合に選択決定できるコマンドの数は、〔命令可能ステップ数〕に左右される。コマンド名右側の数が、そのコマンドの実行に必要な〔ステップ数〕である。〔ステップ数〕とは、コマンドを実行するための、時間と労力を数字に置き換えたものだと考える。つまり実行できるコマンド数は、そのコマンドに必要な〔ステップ数〕の合計が、〔命令可能ステップ数〕を越えない範囲で決まる。

※各コマンドの内容は、20ページ〔球団運営コマンド〕参照。

注)〔ステップ数〕は次回に持ち越すことができる。ただし、〔ステップ数〕の上限は19までである。

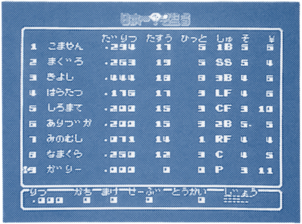
監督・球団データの確認　各データの内容は、16ページの「監督と球団のデータ」参照。

試合日程の確認　今後の試合相手と、試合数の表示が確認できる。左側がホームチーム、右側がビジターチームである。

⑧ オーダー画面

メニュー画面で“しあい”を選択決定すると、最初にオーダー画面が表示される。オーダー画面では、打順・選手・守備位置の変更ができる。

※「¥」は、各選手の日給になる。
　また、「そ」は、各選手の走力である。



◀オーダー画面

打順の変更

画面のメンバーのなかで、打順だけを入れ替える。

1. ✥ボタンの上下で打順を変えたい選手の一人を選択
2. Ⓐボタンで決定（打順の数字がボールマークに変わる。）
3. ✥ボタンの上下でもう一人を選択
4. Ⓐボタンで決定すると、2人の打順が入れ代わる。



選手の変更

画面に出ている選手の代わりに別の選手を入れる。

1. ✣ボタンの上下で入れ替えたい選手を選択
2. Ⓑボタンを押すと、控えの選手が次々に表示される。
3. 使いたい選手が出るまでⒷボタンを押す。
   （Ⓐボタンで決定する必要はない）

守備位置の変更

画面のメンバーの中で、守備位置だけを変更する。

1. ✣ボタンの左右で、選手名のところにあるボール型カーソルを守備位置のところに移す。
2. ✣ボタンの上下で、守備位置を変更したい選手を選択
3. Ⓑボタンを押すと、画面の下に守備位置の一覧がでる。
   （守備位置名の下の数字は、その選手の守備能力である。ただし、数字が示されていないポジションは守れない。0は可）
4. ✣ボタンの左右で守備位置を選択
5. Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセル

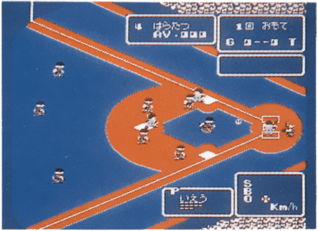


変更終了後、STARTボタンを押すと、画面表示が変わり、試合が始まる。

※ただし、守備位置が合っていないときには、もう一度守備変更をして、各守備1人づつになるように合わせる。

⑩ 試合画面

オーダー選択が終了すると、球場画面が表示され、試合が始まる。ここでは、ホーム・ビジターの確認、得点・試合状況の確認、打者・投手データー確認、攻撃・守備コマンドの選択決定ができる。試合中は、監督であるあなたが投げたり打ったりすることはできない。基本的には、試合を見てるだけである。ただし必要に応じて攻撃・守備コマンドを選択決定することにより、選手個人個人に指示を出すことができる。



◀試合画面

ホーム・ビジターの確認

画面は、ホーム・ビジターによって左右の向きが変わり、より監督に近い視点にたって試合を観戦できる。

得点・試合状況の確認

画面上部には、得点と試合結果（STRIKE（ストライク）・BALL（ボール）・OUT（アウト）等）のメッセージを確認するためのウィンドウが表示されている。

打者・投手データの確認

画面下部には、打者名とデータグラフを確認するための、ウィンドウが表示されている。(投手のデータグラフの見方は、19ページ参照。)

※「日本一の名監督」では、延長戦はなく、9回で試合終了である。

攻撃・守備コマンドの選択決定



攻撃ウィンドウ

攻撃中に使えるコマンドを表示する。(コマンドのくわしい説明は、26ページ参照)



守備ウィンドウ

守備中に使えるコマンドを表示する。(コマンドのくわしい説明は、26ページ参照)

チェンジウィンドウ

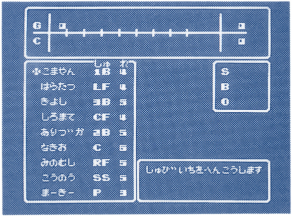
攻撃時に代打や代走を使うと、チェンジしたときに投手がいなかったり、守備位置が合っていなかったりすることがある。そのような場合に、このチェンジウィンドウが自動的に表示され、投手や守備位置の変更をしなければならない。

●投手がいない場合

1. 画面に控えの投手名が表示される。
2. ✣ボタンで選択　3. Ⓐボタンで決定

●守備位置が合っていない場合

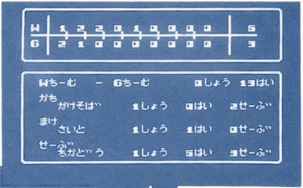
1. 画面に選手名と守備位置が表示される。
2. ✣ボタンの上下で選手を選択
3. ✣ボタンの左右でカーソルを守備位置のところに移す。
4. Ⓑボタンで守備位置を変更する。
(9ページ参照)



▲チェンジウインドウ

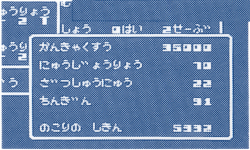
⑫ 対戦結果表示

試合が9回まで終了すると、対戦結果が表示される。Ⓐボタンを押すと、他の球場での試合結果を確認し、Ⓐボタンを押すと、最後に球団収支状況が表示され、もう一度Ⓐボタンを押すとメニュー画面に戻る。



◀対戦結果

※ホームグランドでの試合では、観客動員数に応じて球団の収益があり、資金が増える。またビジターグランドでの試合では、入場収入はないが、後援会の規模が大きいと、雑収入としてわずかだが収益がある。



◀球団収支状況

※1試合終わるごとに、出場した選手に日給を支払わなければならない。これは自動的に行われるが、このときに球団の資金が不足していて、選手に日給が支払えなければ、ゲームオーバーとなる。



ランク画面

メニュー画面で“らんく”を選択決定すると、ランクメニューが表示され、個人データのいろいろなランキングを確認できる。

1. ランクメニューが表示されたら、✚ボタンで確認したい項目を選択
2. Ⓐボタンで決定すると、その項目についての1位から10位までのランキングが表示される。
3. もう一度Ⓐボタンを押すと、ランクメニューが表示され、項目選択待ち状態になる。
4. “おわり”を選択決定すると、メニュー画面に戻る。

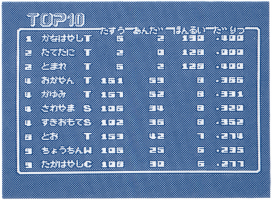
“だりつ”………打率
“ほんるい”………ホームラン数
“だてん”………打点
“しょうり”………ピッチャーの勝利数
“だつさん”………奪三振数
“せーぶ”………セーブ数
“ぼうきょ”………防御率

※“だりつ”は、規定打数（消化試合数×3.1)に達していないと、ランキングには入らない。

※“ぼうきょ”は、規定投球回数（消化試合数×1）に達していないと、ランキングには入らない。



▲コマンドを選択



▲本塁打ベスト10

⑭ ドラフト画面

試合数の選択で、120試合を選択すると、シーズン60試合目終了後、投手のみのドラフトがある。ドラフト画面は、その時期がきたら自動的に画面表示される。

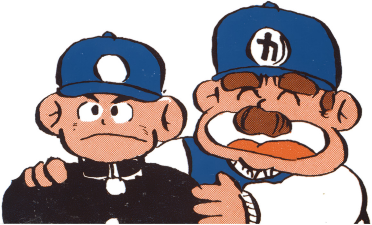
1. 60試合終了時点で、ドラフト要員及び必要データが表示される。
2. ✣ボタンで欲しい選手を選択
3. Ⓐボタンで決定
4. ✣ボタンで解雇する選手を選択
5. Ⓐボタンで決定



◀ドラフト画面

※ドラフトを行わない場合、Ⓑボタンを押すとメニュー画面に戻る。

注）ドラフトは、１回につき１人の選手しか選択できない。



コマンド



⑯ 監督と球団のデータ

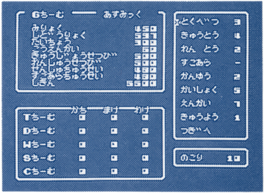
データは全部で9種類。これらのポイントを、バランスよく増やし、選手たちの力を十分引き出すことが、勝利へとつながる。自分の球団データは、コマンド画面で確認でき、他球団に関しては、"ふぁいる" コマンドを選択決定することにより確認できる。

"みりょく"

監督としての魅力である。試合に勝つか、"えんかい" コマンドで上がり、試合に負けると下がる。ポイントが高いほど、収益が上がる。

"しどうりょく"

監督としての指導力である。試合中の作戦（代打・盗塁・バントなど）成功や試合に勝つことでのみ上がり、作戦失敗や試合に負けると下がる。ポイントが高いほど、選手の能力を引き出すことができる。



▲監督と球団のデータ

"たいちょう"

監督のコンディションである。バイオリズムにより決定するので、試合の勝敗やコマンドによっては変えられない。ポイントが高いと、試合中に的確な判断がくだせる。

"こうえんかい"

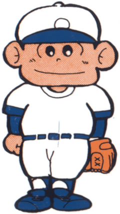
チームの後援会員数である。試合に勝つか、"かんゆう" コマンドで上がり、試合に負けたり、"かんゆう" コマンドを使わないと下がる。ポイントが高いほど、観客動員数が増え、収益が上がる。

“きゅうじょうせつび”
球場が整備された状態かどうかの目安である。“きゅうとう”コマンドで上がり、同コマンドで設備維持しないと下がる。ポイントが高いほど、観客動員数が増え、収益が上がる。

“れんしゅうせつび”
チームの練習設備の状態である。“れんとう”コマンドで上がり、同コマンドで設備維持しないと下がる。ポイントが高いほど、“とくべつ”・“れんしゅう”コマンドの成果が上がる。

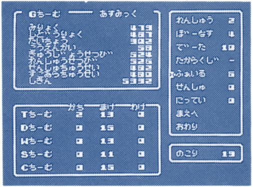
“せんしゅちゅうせい”
監督に対する選手の忠誠度である。“かいしょく”・“ぼーなす”コマンドで上がり、同コマンドを使わないと下がる。また、試合に負けたり、作戦ミスしても下がる。ポイントが高いほど、選手は監督命令によく従う。

“すこあらちゅうせい”
監督に対する自軍スコアラーの忠誠度である。“かいしょく”・“ぼーなす”コマンドで上がる。ポイントが高いほど、他球団の状態が的確に分析されて、チームの戦力が上がる。



“しきん”
手持ち資金の残高である。ホームグランドだと観客動員数＋雑収入、ビジターグランドだと雑収入のみが収益としてプラスされる。また、選手への日給の支払いや、コマンドの実行に使う。

⑱ 選手データ



◀コマンド画面で選択

選手個人個人の、いろいろなデータを確認する。自分の球団の選手データを知りたいときは、“せんしゅ”コマンドで確認し、他球団の選手状態を知りたいときは、“ふぁいる”コマンドで確認する。特に、自分の球団の選手データは試合前に必ず確認して、次の試合のオーダー選択時に、調子の良い選手を起用していくと、有利な試合展開が期待できる。

自分の球団の選手状態を知りたい時

1. コマンド画面で“せんしゅ”を選択　2. Ⓐボタンで決定

他球団の選手状態を知りたい場合

1. コマンド画面で“ふぁいる”を選択　2. Ⓐボタンで決定
3. ✜ボタンで選手状態を知りたい球団を選択
4. Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセル

“りつ”………防御率
“まけ”………敗北
“じょう”………選手状態グラフ
“かち”………勝利
“せーぶ”………セーブ

※データがオール0の投手は、1度も登板していないことになる。



選手状態グラフ

レベル………………

スタミナ……………

コンディション……

※各データは、赤いラインがMAX値で、白いラインが現在の状態である。

レベル 投手の投力レベルである。試合中に打たれすぎると減るが、自然に回復する。“とくべつ”コマンドで“なげこみ”をさせると早く回復させることができるが、スタミナは減る。ただし、選手によって回復力が違う。

スタミナ 投手のスタミナである。連投すると回復力が落るが、“とくべつ”コマンドの“きゅうか”で回復する。レベル同様に自然回復もする。

コンディション 選手個人のバイオリズムである。コンディションの良い時は、レベル以上の成果を上げることもある。

野手データ 投手データ画面でⒶボタンを押すと、野手データに移る。データがオール0の野手は、1度も出場していないことになる。

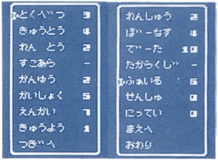
“だりつ”………打率　“だすう”………打数

“ほんるい”………ホームラン　“あんだ”………安打

“しゅ”………守備位置

※“せんしゅ”・“ふぁいる”コマンド以外でも、自分の球団に関してのみ、オーダー画面（“しあい”コマンドを選択すると最初に表示される。）でほとんどの選手データが確認できる。

球団運営コマンド



▲コマンドリスト

球団運営コマンドは、メニュー画面で“こまんど”を選択することにより使うことができる。このコマンドは、命令可能ステップ数(7ページ参照)により、その仕事量が決まっている。

〔とくべつ〕………(使用ステップ数3)

特別練習のことで、任意の選手1人に対して特別練習を行う。

1. コマンド画面で“とくべつ”を選択決定
2. メッセージウィンドの“とくうち”・“なげこみ”・“きゅうか”の中から一つを✥ボタンでキャンセル
3. Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセル
4. 特別練習をさせたい選手を同じように選択決定



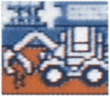


“とくうち”……… 次の試合で、打率が向上する。

“なげこみ”……… 投手のレベル(投力)を回復するが、スタミナが下がる。

“きゅうか”……… スタミナを回復させるが、次の試合には出場できない。

それぞれ、どの程度効果があるかは、監督の指導力・練習設備・選手のレベルによって違う。



（きゅうとう）………（使用ステップ数４）

球場設備投資のことで、あなたの球場の設備を維持、または改善するために資金を投資する。観客動員数、ひいては球場収入に影響する。

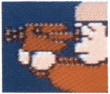
1．“きゅうとう”コマンドを選択決定。Ⓑボタンでキャンセル
2．✚ボタンで費用を入力。ボタンの上下で数字、左右で桁です。
3．Ⓐボタンで決定



（れんとう）………（使用ステップ数２）

練習設備投資のことで、チームの練習設備を維持、または、新しい設備を調達するために、資金を投資する。練習による選手の能力の成長に影響する。

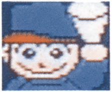
1．“れんとう”コマンドを選択決定。Ⓑボタンでキャンセル
2．✚ボタンで費用を入力。ボタンの上下で数字、左右で桁です。
3．Ⓐボタンで決定



（すこあら）………（使用ステップ数12）

スコアラー配置のことで、10人のスコアラーを、どの球団に配置するかを決める。配置することにより、相手の情報を的確に把握でき、試合運びに影響を与える。

1．“すこあら”コマンドを選択決定。Ⓑボタンでキャンセル
2．✚ボタンの上下でスコアラーを配置したいチームを選択。
3．✚ボタンの左右でスコアラーを配置する。
4．Ⓐボタンで決定する。



(かんゆう)………(使用ステップ数2)
後援会員募集キャンペーンのために、資金を投資する。ホームグランドでの観客動員数、ひいては収入に影響する。
1. “かんゆう”コマンドを選択決定。Ⓑボタンでキャンセル
2. ✙ボタンで費用を入力。ボタンの上下で数字、左右で桁です。
3. Ⓐボタンで決定

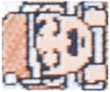


(かいしょく)………(使用ステップ数5)
選手全員に食事をふるまい、選手の忠誠心を向上させる。
1. “かいしょく”コマンドを選択決定。Ⓑボタンでキャンセル
2. ✙ボタンで費用を入力。ボタンの上下で数字、左右で桁です。
3. Ⓐボタンで決定



(えんかい)………(使用ステップ数7)
選手全員で酒宴を行い、監督の魅力を向上させる。
1. “えんかい”コマンドを選択決定
2. メッセージウィンドの“こりょうりや”・“きゃばれー”・“こうきゅうくらぶ”の中から一つを✙ボタンで選択
3. Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセル

費用は場所によって違うが、いくらかかるのかは決まっていない。
小料理屋………費用5～10
キャバレー………費用8～15
高級クラブ………費用20～40



〔きゅうよう〕………〔使用ステップ数１〕
選手全員を休養させ、スタミナを少しだけ回復させる。このコマンドを選択決定するだけで実行される。



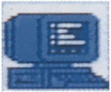
〔れんしゅう〕………〔使用ステップ数２〕
全選手で練習をし、選手の能力維持及び回復をはかる。このコマンドを選択決定するだけで実行される。



〔ぼーなす〕………〔使用ステップ数４〕
選手全員またはスコアラー全員に報奨金を出し、選手忠誠・スコアラー忠誠を向上させる。

1. “ぼーなす”コマンドを選択決定
2. ✜ボタンで選手に出すのかスコアラーに出すのかを選択
3. Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセル
4. ✜ボタンで費用を入力。ボタンの上下で数字、左右で桁です。
5. Ⓐボタンで決定

㉔



(でーた)………(使用ステップ数10)

あなたの球団のデータを売ったり、他球団のデータを買ったりする。

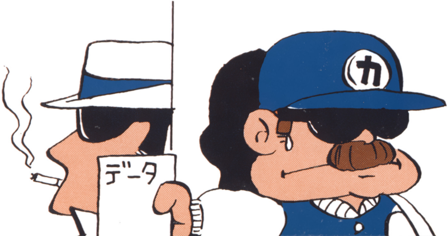
1. “でーた” コマンドを選択決定
2. ✚ボタンでデータを売るのか、買うのかを選択
3. Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセル

“うる” を選択した場合

1. メッセージ画面に金額が提示される。
2. 提示された金額でよければ“はい”、よくなければ“いいえ”を選択

“かう” を選択した場合

1. メッセージ画面に球団名と、金額が提示される。
2. ✚ボタンで、データを買いたい球団を選択
3. Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセル



※各球団の右の数字が、球団データの買値です。買値は、その時点の順位・消化試合数によって変わる。

球団データを売ると、資金は増えますが他球団全部に対して不利となり、監督の〈魅力〉が下がる。逆にデータを買うと、他球団に対して有利になる。



〔たからくじ〕………〔使用ステップ数８〕
宝くじを買って資金稼ぎをする。宝くじは抽選日（７日おき）までに１枚しか買えず、シーズン初日と抽選日には買うことができない。抽選結果は、抽選日にコマンド画面に表示される。

1. “宝くじ”コマンドを選択決定
2. 宝くじは記入方式なので、✚ボタンで４桁の数字を入力する。ボタンの上下で数字、左右で桁です。
3. Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセル



※４桁の数字が合うと、賞金5,000がもらえる。
注）残り試合数が７日を切った場合には、宝くじを買うことはできない。

〔ふぁいる〕………〔使用ステップ数６〕　18、19ページの選手データ参照。
〔せんしゅ〕………〔使用ステップ数０〕　18、19ページの選手データ参照。
〔にってい〕………〔使用ステップ数０〕　今後の試合日程を確認できる。

〔つぎへ〕・〔まえへ〕
コマンド画面のメニューウィンドは２つあるので、このコマンドを使ってコマンドメニューの表示を切り替える。

〔おわり〕
コマンド画面を終了して、メニュー画面に戻る。

㉖ 試合采配コマンド

試合采配コマンドとは、試合中に使えるコマンドのことで、球団運営コマンドとは違って、ステップ数は必要ない。ただし、あなたのチームが今攻撃している場面が守備についている場面かで、使用できるコマンドが異なる。このコマンドは、攻撃時・守備時ともに自分のチームか相手のチームの打者が、ベンチから打席に入るまでの間に、Ⓐボタンを押すことにより各コマンドのウィンドが表示される。バッターが打席に入っている時にⒶボタンを押すと、実行できるコマンドが制限される。

〔しあいけいか〕………攻撃・守備ウィンド共用

他球場で行われている試合の途中経過を確認できる。

1. "しあいけいか" コマンドを選択決定
2. 確認後、再びⒶボタンを押すと試合画面に戻る。

〔だいだ〕………攻撃ウィンド専用

攻撃中、今から打席に入る選手の代わりに、このコマンドを使って代打を送ることができる。

1. "だいだ" コマンド選択決定
2. メッセージウィンドの控え選手の中から、✣ボタンで代打に出したい選手を選択
3. Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセル

注）"だいだ" コマンドを実行するためには、控えの野手がいなければならない。

〔だいそう〕………攻撃ウィンド専用

攻撃中、塁上に走者がいる場合には、このコマンドを使って代走を出すことができる。

1. “だいそう”コマンドを選択決定
2. ✥ボタンで、何塁にいる走者に対してだい走を出すか選択
3. Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセル
4. メッセージウィンドの控え選手の中から、✥ボタンで代走に出したい選手を選択
5. Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセル

※走力データをもとに選手を選択するのがポイント！

注）“だいそう”コマンドを実行するためには、控えの野手がいなければならない。

〔ぶるぺん〕………攻撃・守備ウィンド共用

試合中、現在投げている投手があと何回ももちそうにない場合、このコマンドを使って次に出す選手にウォーミングアップをさせておく。

1. “ぶるぺん”コマンドを選択決定
2. メッセージウィンドウの控え投手の中から、✥ボタンでウォーミングアップさせたい投手を選択
3. Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセル

※ウォーミングアップさせている投手には、仕上がりの目安に「W」マークが表示され、中１回はさんだ次の回にはＭＡＸ値の「W」マーク３個が並ぶ。

注）ウォーミングアップを始めて、２回以上後の回に投手交替しようとしても、スタミナは減少している。

注）ウォーミングアップせずに投手交替すると、その選手のレベルが下がる。

注）“ぶるぺん”コマンドを実行するには、控え投手がいなければならない。

㉘ （まて）………攻撃ウィンド専用

相手の投手が疲れて、コントロールが悪くなったときなどに、打者に対して見送りを指示できる。

1．“まて”コマンドを選択決定すると、後は自動的に実行される。

（ばんと）………攻撃ウィンド専用

攻撃中、打者に対してこのコマンドを使ってバンドをさせることができる。

1．“ばんと”コマンドを選択決定すると、後は自動的に実行される。

※このコマンドは1投球につき1回実行できるが、“とうるい”コマンドとの併用はできない。

（えんどらん）………攻撃ウィンド専用

攻撃中、このコマンドを使って、ヒットエンドランをさせることができる。

1、“えんどらん”コマンドを選択決定すると、後は自動的に実行される。

（とうるい）………攻撃ウィンド専用

攻撃中、塁上に走者がいる場合には、このコマンドを使って盗塁をさせることができる。

1．“とうるい”コマンドを選択決定すると、後は自動的に実行される。
（3塁にいる走者以外で、次の塁が空いている走者全員が盗塁する。）

※このコマンドは1投球につき1回実行できるが、“ばんと”コマンドとの併用はできない。

（こうたい）………守備ウィンド専用

守備中、投手を変えたい場合、このコマンドを使って選手交替をさせることができる。

1．“こうたい”コマンドを選択決定

2．メッセージウィンドの控え投手の中から、使いたい投手を選択

3. Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセル
※“ぶるぺん”コマンドで、すでにウォーミングアップさせている投手には、仕上がりの目安に「W」マークが表示される。
※“こうたい”コマンドを実行するには、控えの投手がいなければならない。

〔しゅびへん〕………守備ウィンド専用

守備中、守備を強化したい場合は、このコマンドを使って選手交替をさせることができる。
選手を変更する場合
1. “しゅびへん”コマンドを選択決定
2. ✚ボタンで入れ替えたい選手を選択
3. Ⓑボタンで使いたい選手が出るまで押す。
4. Ⓐボタンで決定、試合画面に戻る。

守備位置を変更する場合
1. “しゅびへん”コマンドを選択決定
2. ✚ボタンでカーソルを守備位置のところに移す。
3. ✚ボタンで守備位置を変えたい選手を選択
4. Ⓐボタンで決定、試合画面に戻る。

〔けいえん〕………守備ウィンド専用

打者に対して、このコマンドを使って敬遠することができる。
1. “けいえん”コマンドを選択決定すると、後は自動的に実行される。

〔あつまる〕………守備ウィンド専用

守備中、投手が打ち込まれたときなど、野手を投手のところへ集め、励ますことができる。これにより、投手のコンディションが回復する。
1. “あつまる”コマンドを選択決定すると、後は自動的に実行される。
※ただし、投手1人に1回のみ使用可能。

選手状態グラフについて

●もう１つの投手データ

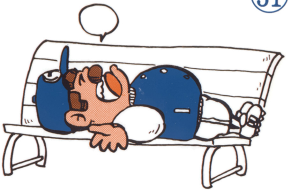
長いペナントレースの中では、肝心なときに投手のレベルやスタミナが下がったまま全然回復しなかったりすることがあるが、実は投手データの１つに、画面上で確認することができない「回復力」というデータがある。このデータは、ある法則をもとに回復力の早さを表したものだが、レベルの回復力にはあまり影響せず、主にスタミナの回復力に影響を及ぼす。つまり、回復力の遅い投手を連投させすぎると、回復力が追いつかず、スタミナが全然回復しない状態が続いてしまう。

●レベルについて

レベルとは、その投手の実力なので、通常なら絶対下がることはない。しかし、スタミナが切れた状態で相手チームに打たれ続けたりすると、スタミナの代わりに下がって行く。下がったレベルは自然回復するが、早く回復させたいときは、“とくべつ”コマンドで“なげこみ”をさせる。ただし、このコマンドを使って回復させるとスタミナが下がるので、よほど困ったとき以外は、使わないほうが無難。



●スタミナについて



スタミナとは、投手の持久力で、一定の投球数を越すと、１目盛りずつ減少していく。また、相手チームに打たれたり点を取られたりしても減少する。スタミナは、「回復力」のデータにより、投手個々の回復期間が異なるので、全投手の特徴を早くつかむことで効率の良いローテーションを組むことができる。
“とくべつ”コマンドの“きゅうか”で回復する。

●コンディションについて



コンディションは、監督の〈体調〉データ同様にバイオリズムで決定されるので、コマンドで補うことはできない。しかも、このデータは投手の出来にかなり影響する。相手打線の状態を正確に判断して、コンディションが悪くてもレベルさえあれば押さえ込めそうなのか、リリーフ構成で攻めるのかは、あなたの判断にかかっている。

㉜ 球団運営のコツ

●資金の効率のよい使い方

まずコマンド画面での投資コマンド（球場投資・練習投資・勧誘など）は、試合ごとに少しずつ投資していくのがコツ！　つまり１度に多額の投資をしても１日にできる拡張範囲は限られているので、高い買い物をしたことにしかならない。これらのコマンドを何度か実行して、一番効率のよい投資額を探そう！

●資金を増やすには

資金を増やす方法は、観客動員数を増やすのが一番！　ただし〈球場設備〉〈後援会〉のデータ以外に、監督自身の〈魅力〉も観客動員数に影響するので、“えんかい”コマンドで一緒に上げていくとより効果的。また、ギャンブル好きなら、“たからくじ”コマンドに賭けてみるのも良いかも知れない。

●優勝への近道

①スコアラーの配置　スコアラーを多く配置しているチームに対しては、勝つ確率が高くなる。

②バイオリズム　“せんしゅ”コマンドで各選手のコンディションをこまめにチェックして、調子の良い選手を起用しよう。

③ボーナスポイント　ボーナス振り分け画面の４つのデータのうち、“しどうりょく”だけは各コマンドで上げることができないので、“しどうりょく”に重点をおいてボーナスポイントを振り分けよう。

ご注意

- ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機械ですので、強いショックを与えたり、極端な温度条件下での使用や保管はさけてください。
- 故障の原因となりますから、端子部に触れたり、分解したりしないでください。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油で拭かないでください。
- ゲームカセットを交換するときは、必ず電源をお切りください。
- ゲームの内容が破壊される恐れがありますので、むやみにリセットボタンを押さないようにしてください。
- ゲームを中断するときは、必ず“おわり”コマンドで終了してください。

ASMIK
株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場町1-21